

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Bahasa Indonesia sebagai bahasa pengantar digunakan untuk menyampaikan setiap mata pelajaran. Semakin tinggi kemampuan peserta didik dalam berbahasa Indonesia, maka semakin mudah yang bersangkutan memahami dan menguasai materi dalam mata pelajaran lainnya. Oleh karena itu, dalam kenyataan terlihat orang yang tinggi dan luas pengetahuannya, lancar pula menggunakan bahasa Indonesia dengan baik dan benar.

Mata pelajaran Bahasa Indonesia bertujuan agar peserta didik mampu menguasai, memahami dan mengaplikasikan empat keterampilan berbahasa yaitu : mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis, dan dalam bahasa Indonesia yang baik dan benar. Oleh karena itu, mata pelajaran Bahasa Indonesia di arahkan untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan tersebut agar peserta didik mampu berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar (Depdiknas, 2007).

Menyadari pentingnya bahasa Indonesia dalam kehidupan pribadi dan bangsa, maka berbagai upaya yang mendukung pembelajaran telah dilakukan, baik oleh pendidikan formal maupun nonformal. Berdasarkan wawancara dengan kepala UPTD Kecamatan Cimenyan, terungkap bahwa kemampuan berbahasa di Sekolah Dasar masih rendah terutama pada keterampilan berbicara dan membaca. Menurut Tarigan, (2008: 15) berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi, artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan serta menyampaikan pikiran, gagasan dan perasaan.

Lebih lanjut menurut kepala UPTD Kecamatan Cimenyan kurangnya keterampilan peserta didik dalam berbicara/mengungkapkan perasaan disebabkan

kan oleh penyajian guru dalam pembelajaran yang sebagian besar menggunakan metode ceramah, tanpa peragaan atau gerakan-gerakan dan ekspresi wajah yang sesuai.

Sedangkan keterampilan peserta didik dalam membaca masih sangat rendah, hal ini diperkuat oleh hasil penelitian PIRLS (*Progress in International Reading Literacy Study*) adalah studi internasional dalam bidang membaca pada anak-anak di seluruh dunia yang disponsori oleh *The International Association for The Evaluation Achievement* (IEA). Hasil studi itu menunjukkan bahwa (rata-rata) kemampuan membaca anak Indonesia berada pada urutan keempat dari bawah dari 45 negara di dunia (IEA, 2007).

Berbagai penyebab rendahnya keterampilan berbahasa peserta didik tersebut disinyalir timbul dari sistem pembelajaran yang dilakukan di lembaga pendidikan. Penyebab utama keberhasilan sekaligus ketidakberhasilan suatu proses pembelajaran dalam suatu pendidikan adalah kemampuan guru mengelola sumber informasi dengan bantuan media pembelajaran. Penggunaan media dalam membantu proses pembelajaran, diharapkan mampu mengatasi atau menyiasati berbagai hambatan dan keterbatasan baik itu sarana maupun fasilitas kegiatan belajar mengajar di sekolah yang berujung pada peningkatan hasil belajar peserta didik, khususnya dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Menurut Sudjana dan Rivai (2005: 2) bahwa “Media pengajaran dapat mempertinggi proses belajar peserta didik dalam pengajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya.”

Peningkatan kualitas pembelajaran harus dilakukan secara mendasar dan bertahap. Sekolah dasar merupakan pondasi dalam membentuk dan mengembangkan kecerdasan peserta didik demi terwujudnya sumber daya manusia yang utuh dan berkualitas. Sebagaimana tercantum pada Peraturan Pemerintah No.28 Tahun 2005 tentang tujuan pendidikan dasar yaitu : “Pendidikan dasar memberikan bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk

mengembangkan kehidupan sebagai pribadi, anggota, masyarakat dan warga negara serta mempersiapkan siswa untuk mengikuti pendidikan menengah”

Pernyataan di atas semakin menguatkan tuntutan terhadap peningkatan kualitas belajar mengajar peserta didik di Sekolah Dasar. Baik itu sumber belajar, strategi belajar mengajar, fasilitas dan aspek-aspek penunjang lainnya.

Kemajuan teknologi informasi khususnya teknologi komputer membawa angin segar bagi dunia pendidikan. Perangkat keras (*hardware*) maupun perangkat lunak (*software*) memberikan banyak alternatif bagi kemajuan pendidikan, khususnya dalam pengembangan pembelajaran yang sifatnya interaktif. Dengan hadirnya teknologi komputer banyak hal lain yang bisa dikembangkan, teknologi komputer sudah digunakan di berbagai bidang kehidupan, tidak terkecuali dalam dunia pendidikan, tetapi penggunaannya masih terbatas dan belum dimanfaatkan secara maksimal. Seperti penggunaan media komputer sebagai alat bantu dalam proses transfer ilmu dari guru ke peserta didik, metode ini belum dikembangkan dengan maksimal padahal kalau dikembangkan dengan maksimal bukan tidak mungkin akan menunjang proses transfer ilmu ke peserta didik.

McDonough (Isnandar, 2009: 5) mengemukakan beberapa keuntungan pembelajaran dengan menggunakan komputer seperti memberikan rangsangan dan motivasi untuk belajar, menciptakan efek audio dan visual, adanya konsep pemanggilan kembali konsep yang sudah tercatat, mendorong peserta didik untuk belajar aktif. Hal ini senada dengan pendapat Sudjana dan Rivai (2005: 2) bahwa manfaat media dalam pembelajaran adalah pertama, pembelajaran lebih menarik sehingga dapat menumbuhkan motivasi peserta didik. Kedua, bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga lebih dipahami oleh peserta didik mencapai tujuan yang lebih baik. Ketiga, peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian dari guru tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dll.

Penggunaan media komputer sebagai pendamping dalam proses pembelajaran atau lebih dikenal dalam bentuk pembelajaran berbantuan komputer. Semua komponen *hardware*, *software*, dan guru saling menunjang satu sama lainnya untuk menghasilkan pembelajaran yang berkualitas. Dalam pembelajaran berbantuan komputer terdapat berbagai macam model, di antaranya model *Games* (permainan).

Pembelajaran berbantuan komputer model permainan yang dibuat semenarik mungkin dan menuntut peserta didik untuk lebih mengeksplorasi materi yang disajikan dengan menggabungkan unsur audio visual yang berisikan materi secara singkat dan latihan soal yang diberikan secara interaktif. pembelajaran berbantuan komputer model permainan yang bertujuan membantu guru mentransferkan materi pelajaran sebagian atau meyeluruh secara tuntas dan efektif kepada siswa, agar siswa pada praktiknya dapat belajar aktif dan termotivasi untuk berinteraksi dengan guru mereka di kelasnya. Menurut Simon, dkk (2007) :

Pada dasarnya anak-anak gemar bermain, bergerak, bernyanyi dan menari, baik dilakukan sendiri maupun berkelompok. Bermain adalah kegiatan untuk bersenang-senang yang terjadi secara alamiah. Anak tidak merasa terpaksa untuk bermain, tetapi mereka akan memperoleh kesenangan, kanikmatan, informasi, pengetahuan, imajinasi, dan motivasi bersosialisasi.

Berdasarkan uraian latar belakang, terlihat jelas tentang pentingnya media pembelajaran dalam suatu proses belajar mengajar, termasuk dalam pembelajaran bahasa Indonesia agar peserta didik dapat menguasai keterampilan berbahasa. Untuk mengatasi masalah-masalah tersebut diperlukan penelitian berkaitan pengembangan media pembelajaran.

Penelitian ini difokuskan pada media pembelajaran berbantuan komputer model permainan agar dapat meningkatkan keterampilan berbahasa Indonesia di kelas V (lima) Sekolah Dasar se-Kecamatan Cimenyan Kabupaten Bandung.

## **B. Perumusan Masalah**

Badrulah Alam, 2014

*Pembelajaran berbantuan komputer model permainan untuk meningkatkan keterampilan berbahasa indonesia di kelas v Sekolah Dasar Se-Kecamatan Cimenyan Kabupaten Bandung*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut: “Bagaimanakah media pembelajaran berbantuan komputer model permainan yang sesuai untuk meningkatkan keterampilan berbicara dan membaca di kelas V (lima) Sekolah dasar se-Kecamatan Cimenyan Kabupaten Bandung?”

Penelitian dibatasi pada satu tingkat saja yaitu kelas V (lima) Sekolah Dasar, dengan pertimbangan termasuk dalam kelas tinggi. Hal ini diharapkan akan dapat meningkatkan keterampilan berbicara dan membaca peserta didik sehingga tercapai tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia di SD.

Agar permasalahan di atas dapat terarah, maka akan dijabarkan masalah tersebut dalam beberapa pertanyaan penelitian seperti berikut.

1. Bagaimanakah kondisi pembelajaran Bahasa Indonesia yang selama ini berlangsung di Sekolah dasar se-Kecamatan Cimenyan Kabupaten Bandung?
  - a. Bagaimana pendapat siswa tentang pembelajaran Bahasa Indonesia?
  - b. Bagaimana kualifikasi dan kemampuan guru saat ini?
  - c. Bagaimana ketersediaan dan penggunaan media pembelajaran?
2. Media pembelajaran berbantuan komputer model permainan bagaimanakah yang cocok dikembangkan dalam rangka meningkatkan keterampilan berbicara dan membaca peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V (lima) SD se-Kecamatan Cimenyan Kabupaten Bandung?
  - a. Bagaimana desain dan langkah-langkah pembelajaran berbantuan komputer model permainan?
  - b. Bagaimana evaluasi yang dilaksanakan dalam pembelajaran berbantuan komputer model permainan?
3. Bagaimanakah implementasi pembelajaran berbantuan komputer model permainan dalam meningkatkan keterampilan berbicara dan membaca peserta didik pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V (lima) SD se-Kecamatan Cimenyan Kabupaten Bandung?

4. Bagaimanakah efektifitas pembelajaran berbantuan komputer model permainan dalam meningkatkan keterampilan berbicara dan membaca peserta didik pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V (lima) SD se-Kecamatan Cimenyan Kabupaten Bandung?.

### **C. Tujuan Penelitian**

Secara umum tujuan penelitian adalah untuk menghasilkan media pembelajaran berbantuan komputer model permainan pada pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar sehingga mampu meningkatkan keterampilan berbicara dan membaca peserta didik yang selama ini masih sangat kurang.

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan di atas, maka tujuan khusus penelitian ini seperti berikut.

1. Untuk mengetahui kondisi pembelajaran Bahasa Indonesia yang selama ini berlangsung di Sekolah Dasar se-Kecamatan Cimenyan Kabupaten Bandung. Meliputi kualifikasi dan kemampuan guru, kemampuan daya serap siswa, evaluasi belajar yang dilakukan, dan ketersediaan dan penggunaan fasilitas belajar.
2. Mengembangkan media pembelajaran berbantuan komputer model permainan yang cocok dalam meningkatkan keterampilan berbicara dan membaca peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V (lima) SD se-Kecamatan Cimenyan Kabupaten Bandung. Antara lain terdiri dari desain, langkah-langkah, dan evaluasi.
3. Mengetahui implementasi pembelajaran berbantuan komputer model permainan dalam meningkatkan keterampilan berbicara dan membaca peserta didik pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V (lima) SD se-Kecamatan Cimenyan Kabupaten Bandung.
4. Mengetahui efektifitas media pembelajaran berbantuan komputer model permainan dalam meningkatkan keterampilan berbicara dan membaca peserta didik pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V (lima) SD Se-Kecamatan Cimenyan Kabupaten Bandung.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat praktis bagi para *stakeholder* untuk dapat memahami dan mengembangkan lebih lanjut media pembelajaran berbantuan komputer model permainan melalui penerapan dalam proses belajar mengajar di kelas.

Adapun manfaat praktis yang diharapkan dari penelitian ini adalah seperti berikut ini.

1. Bagi Peserta didik
  - a. Meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar.
  - b. Melatih keaktifan peserta didik dalam belajar.
  - c. Memudahkan pemahaman materi pelajaran dengan menggunakan pembelajaran berbantuan komputer model permainan.
2. Bagi Guru
  - a. Guru dapat menambah wawasan pengetahuan dan kemampuan dengan mengembangkan pembelajaran berbantuan komputer model permainan walaupun hanya dengan satu komputer.
  - b. Dengan keluasaan materi Bahasa Indonesia dan keterbatasan waktu dalam pengajaran, diharapkan pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbantuan komputer model permainan dapat menjadi solusi untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi.
3. Bagi Sekolah
  - a. Dapat memberikan masukan yang positif bagi sekolah sehingga dapat meningkatkan kualitas pengelolaan pembelajaran.
  - b. Dapat memberikan masukan kepada guru-guru yang lain untuk mencoba mengembangkan dan menerapkan pembelajaran berbantuan komputer model permainan.

#### **E. Struktur Organisasi Tesis**

Badrulah Alam, 2014

*Pembelajaran berbantuan komputer model permainan untuk meningkatkan keterampilan berbahasa indonesia di kelas v Sekolah Dasar Se-Kecamatan Cimenyan Kabupaten Bandung*  
 Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Laporan hasil penelitian pada penelitian ini disampaikan dalam lima bab sebagai berikut: Bab I, terdiri atas latar belakang masalah, rumusan masalah, identifikasi dan perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi tesis. Bab II, terdiri atas kajian teori landasan yang digunakan dalam penelitian ini, dan variabel penelitian. Bab III, terdiri atas uraian mengenai tahapan-tahapan yang dilakukan dalam proses penyusunan tesis. Bagian tersebut meliputi desain penelitian, prosedur penelitian, lokasi dan subjek penelitian, definisi operasional, teknik pengumpulan data serta teknik analisis data. Bab IV, terdiri atas gambaran umum mengenai bagaimana peneliti menganalisis data yang ditemukan dalam penelitian melalui studi pendahuluan, pengembangan media, dan validasi media serta dilanjutkan dengan pembahasan atau analisis temuan. Bab V, terdiri atas penafsiran data dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian serta saran-saran yang berkaitan dengan hasil analisis penelitian tersebut.